NES-CH-FAH

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from
www.Boxoft.com to remove the watermark

YOSHI'S COOKIE™*

MODE D'EMPLOI
HANDLEIDING

Ⓣ

Ce sceau est votre assurance que Nintendo a approuvé ce produit et qu'il est conforme aux normes d'excellence en matière de fabrication, de fiabilité et surtout, de qualité. Recherchez ce sceau lorsque vous achetez une console de jeu, des cartouches ou des accessoires pour assurer une totale compatibilité avec vos produits Nintendo.

⚠ ATTENTION ⚠

A NE PAS UTILISER SUR UN RETROPROJECTEUR OU TELEPROJECTEUR

Ne branchez pas votre console Nintendo Entertainment System (NES) sur un télé ou rétroprojecteur. L'écran de projection pourrait être détérioré de façon permanente notamment si la scène à l'écran est immobile. Des dégâts similaires peuvent se produire si vous mettez votre jeu sur Pause. Nintendo décline toute responsabilité si vous utilisez une console Nintendo avec un rétroprojecteur. Cette situation n'est pas due à un défaut de la console Nintendo ou des logiciels NES. Toute image fixe ou répétée causerait les mêmes dégâts. Ayez l'obligeance de contacter votre fabricant ou revendeur de TV pour plus de détails.

Nous vous remercions d'avoir le jeu "Yoshi's Cookie"™* pour votre console Nintendo Entertainment System™.

Nous vous conseillons de lire attentivement ce manuel d'instruction afin de profiter au maximum de votre nouveau jeu, puis de le ranger soigneusement pour vous y référer par la suite.

TABLE DES MATIERES

JONGLONS AVEC YOSHI™ 4
LES COMMANDES 6
MANIPULATIONS DE BASE 7
DEMARRONS 9
ETABLISSONS LES PARAMETRES 9
MODE UN JOUEUR 11
LES SCORES 12
MODE AFFRONTEMENT (VS) 13
ATTAQUEZ VOTRE ADVERSAIRE AVEC SUCCES 14

Conseils d'utilisation

1) Ceci est un jeu de haute précision. Il ne doit pas être rangé ni utilisé dans des endroits soumis à des températures extrêmes. Evitez de le cogner ou de le manipuler brutalement. Ne le démontez pas.
2) Ne touchez pas aux connecteurs. Ne les exposez pas à l'humidité, ne les salissez pas. Cela pourrait endommager la cartouche de jeu et/ou la console.
3) Ne nettoyez pas le jeu avec des solvants comme l'alcool ou le benzène.
4) En dehors des périodes d'utilisation, rangez la cartouche dans son boîtier de protection.
5) Vérifiez toujours que le connecteur plat est propre avant d'insérer la cartouche de jeu dans votre console.

Remarque : Ayant pour objectif de perfectionner ses produits, Nintendo se réserve le droit de modifier sans préavis les caractéristiques de jeu et la conception de ses systèmes.

TM et ® sont des marques déposées de Nintendo Co.,Ltd.
© 1993 Nintendo Co.,Ltd.
*1992. 1993 Nintendo. Licensed from Bullet proof Software, Inc.

JONGLONS

AVEC YOSHI™

Yoshi's Cookie est un jeu de stratégie au rythme effréné qui plaira à tous, car le concept en est simple, mais il vous défiera jusqu'à la dernière étape ! A partir des cookies en désordre (CŒUR, FLEUR, DIAMANT, ECHIQUIER, CERCLE et la tête de YOSHI), formez des colonnes et des rangées au modèle similaire. Quand vous réussissez une rangée ou une colonne de cookies identiques, celle-ci disparaît et vous pouvez vous concentrer sur la prochaine rangée ou colonne. Le Cookie "Yoshi" est très spécial, que ce soit dans le mode 1 joueur où il faut terminer chaque écran, ou dans le face à face qui vous permet d'éprouver les réflexes d'un copain. Comme le Cookie Yoshi est la pièce maîtresse dans les deux modes, utilisez-le avec circonspection afin de pas vous enliser dans une situation inextricable.

CŒUR

FLEUR

DIAMANT

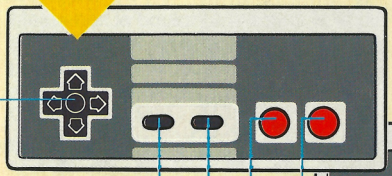
ECHIQUIER

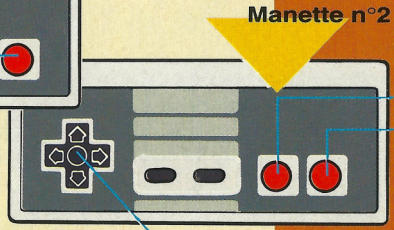
CERCLE

YOSHI

LES COMMANDES

* Utilisez la manette n°1 quand vous jouez seul. Utilisez les manettes n°1 et n°2 quand vous jouez contre un adversaire.





MANIPULATIONS DE BASE

Bouton START :

(1) Appuyez sur ce bouton pour démarrer le jeu.
(2) Appuyez sur ce bouton en cours de partie pour faire une pause (les cookies disparaîtront de l'écran et le message "PAUSE" s'affichera). Appuyez de nouveau sur START pour reprendre la partie.

Manette multidirectionnelle :

Utilisez les flèches de la manette pour amener le curseur (+) dans la zone de jeu.

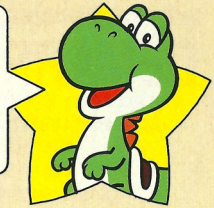
Exemples

(1) Appuyez sur Droite de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur dans cette direction.

(2) Appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour déplacer le curseur dans cette direction.

CONSEIL DE YOSHI

Imaginez les cookies aux bords extrêmes des rangées et des colonnes, comme étant côte à côte. Par exemple, si vous déplacez vers le haut un des cookies supérieurs, il apparaîtra au bas de la colonne verticale. De même, si vous déplacez un des cookies de droite sur la droite, il apparaîtra sur le côté gauche de la rangée horizontale.

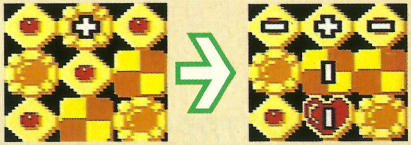


Bouton A

Maintenez le bouton A enfoncé et utilisez les flèches de la manette multidirectionnelle pour déplacer les cookies d'un rang à un autre.

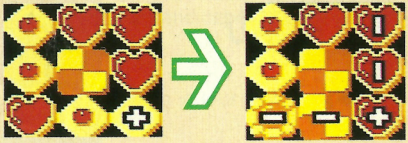
Exemple (1) :

Maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur Haut de la manette multidirectionnelle pour déplacer le cookie sélectionné et le curseur (+), et ainsi créer une rangée de Cookies Diamant.



Exemple (2) :

Maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur Droite de la manette pour déplacer le cookie choisi et éliminer une rangée de Cookies Cœur.

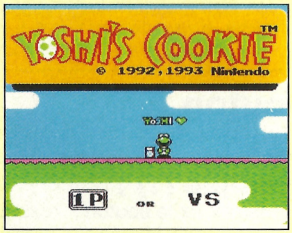


Bouton B :

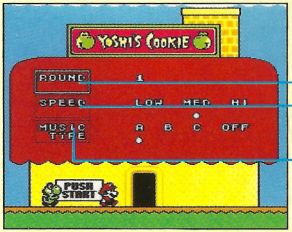
Dans le mode 1 joueur, vous pouvez utiliser ce bouton pour accélérer la chute des cookies qui apparaissent.

DEMARRONS !

Insérez correctement la cartouche dans votre Nintendo Entertainment System (NES). Mettez votre console NES sous tension (ON). Utilisez soit la manette multidirectionnelle, soit le bouton SELECT pour choisir le mode 1-P (1 joueur) ou le mode VS (Affrontement). Appuyez ensuite sur START pour afficher l'écran Menu.



PARAMETRES DU MENU



Ecran Menu

Mode 1 joueur

Round

Vitesse

Type de musique

Round 1 à 10

Indique le niveau de difficulté du jeu. Utilisez soit la manette multidirectionnelle, soit SELECT pour décider de l'ampleur du challenge.

Vitesse : LOW (lente), MED (moyenne), HI (rapide)

Permet de modifier la vitesse à laquelle les cookies arrivent à l'écran.

Type de musique : A, B, C, ou OFF (sans accompagnement)

Choisissez votre bande sonore. Sélectionnez "OFF" pour arrêter la musique.

Ecran Menu (Mode Affrontement : Vs)

- Vitesse du temps du joueur n°1
- Vitesse du temps du joueur n°2
- Handicap du joueur n°1
- Handicap du joueur n°2
- Type de musique

Vitesse du temps : LOW (lente), MED (moyenne), HI (rapide)

Dans le mode Affrontement, chaque joueur règle individuellement sa jauge de vitesse de temps. Tirez parti de cette fonction pour handicaper les joueurs aguerris.

Handicap : 0 à 20

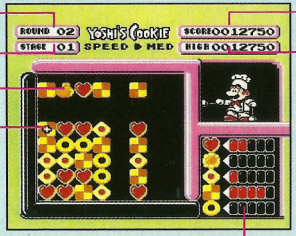
Vous permet, dès le départ, de donner un avantage à un joueur moins expérimenté.

* Appuyez sur Haut ou Bas de la manette multidirectionnelle pour sélectionner les éléments que vous désirez ajuster. Appuyez sur Gauche ou Droite de la manette pour régler chacun des niveaux. Lorsque vous avez fini d'utiliser l'écran Menu, appuyez sur START pour démarrer la partie.

MODE 1 JOUEUR

Le but de ce mode est d'aligner -verticalement ou horizontalement- des cookies identiques jusqu'à ce que les lignes et les colonnes ainsi formées disparaissent. De temps à autre, le très spécial Cookie Yoshi va apparaître. Comme c'est un Joker, vous pouvez l'associer à n'importe quel autre cookie ! Débarrassez-vous de tous les cookies à l'écran afin de terminer l'étape. Quand vous avez terminé 10 étapes, vous passez au round suivant. Cependant, le jeu se termine si la pile de cookies atteint les bords de l'écran.

ECRAN DE JEU



Round

Etape

Score actuel

Meilleur score

Cookie Yoshi

Curseur

Nombre de cookies éliminés depuis le dernier Cookie Yoshi

LES SCORES

La meilleure facon de marquer des points, c'est d'éliminer des colonnes et des rangées. Si vous pouvez vous débarrasser d'une longue rangée ou enlever plusieurs rangées à la fois, votre score n'en sera que meilleur. Un bonus vous est attribué si un Cookie Yoshi se trouve dans la rangée ou la colonne dont vous vous défaussez.

Rangée de 2 cookies 10 pts	Rangée de 4 cookies 40 pts	Rangée de 6 cookies 160 pts
Rangée de 3 cookies 20 pts	Rangée de 5 cookies 80 pts	Rangée de 7 cookies 320 pts

CONSEIL DE YOSHI

A chaque fois que vous éliminez 15 cookies identiques, vous recevez en bonus un Cookie Yoshi. Pour vous repérer, utilisez la courbe située dans le coin inférieur droit de l'écran. Si vous réussissez à terminer le round n°10, Mario en personne viendra vous remettre un message.

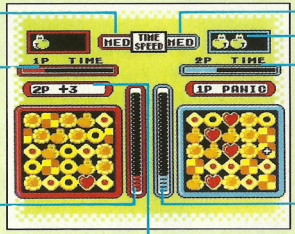
Deux rangées en même temps	Le score de la 1ère rangée + le score de la 2ème rangée × 2
Trois rangées en même temps	Le score des deux 1ères rangées + le score de la 3ème rangée × 4
Quatre rangées en même temps	Le score des trois 1ères rangées + le score de la 4ème rangée × 8
⋮	⋮

* Quand vous ôtez deux rangées ou deux colonnes en même temps, les rangées inférieures et les colonnes de droite disparaissent en premier.

MODE AFFRONTEMENT (VS)

Sur une grille 5 X 5, vous devez arranger des cookies identiques verticalement ou horizontalement. Votre compteur de points monte avec chaque rangée ou colonne que vous enlevez. Le vainqueur est celui qui remplit son compteur le premier. De plus, le jeu est fini si vous ne parvenez pas à éliminer une colonne ou une rangée avant le temps imparti. Pour chaque jeu gagnant, vous recevez un Point Yoshi. Le premier joueur à recevoir 3 Cookies Yoshi remporte la partie.

ECRAN DE JEU



Vitesse de la jauge de temps du joueur n°1

Jauge de temps du joueur n°1

Compteur de points du joueur n°1

Vitesse de la jauge de temps du joueur n°2

Points Yoshi

Jauge de temps du joueur n°2

Compteur de points du joueur n°2

Affiche l'événement à venir si une ligne de Cookies Yoshi est éliminée.

ATTAQUEZ VOTRE ADVERSAIRE AVEC SUCCES

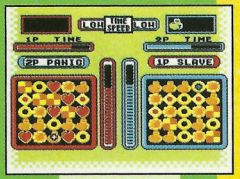
Quand vous vous mesurez à un adversaire, le Cookie Yoshi n'a pas la valeur d'un Joker. Un Cookie Yoshi va apparaître chaque fois que vous éliminez une rangée ou une colonne de cookies identiques. Dès que vous créez une ligne de 5 Cookies Yoshi, l'événement affiché dans la case juste au-dessus du tableau de jeu se produira.

AFFICHAGES

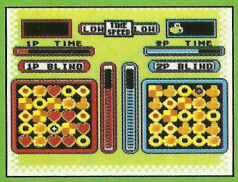
-7	7 pts seront défalqués du compteur de points
-3	3 pts seront défalqués du compteur de points
+3	Ajoute 3 pts au compteur de points
PANIC !	Brouille les cookies sur l'écran d'un joueur déterminé
BLIND	Un bouclier vient s'interposer sur le centre de l'écran d'un joueur déterminé
SLAVE	Permet à l'attaquant de prendre le contrôle du curseur de l'adversaire

* 1P (Joueur n°1) ou 2P (Joueur n°2) s'affichera aussi pour indiquer quel est le joueur affecté par ces événements.

Exemple 1



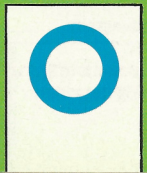
Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P PANIC" est affiché...



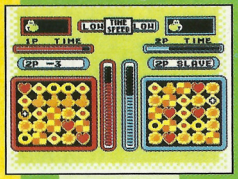
...Les cookies du joueur n°2 seront brouillés.

Comme la case d'affichage au-dessus du champ de jeu change un peu au hasard, il est possible que, sans le vouloir, vous vous fassiez du tort et que vous aidiez votre adversaire. Pour éviter cela, gardez toujours un œil sur cette case pendant que vous utilisez vos Cookies Yoshi.

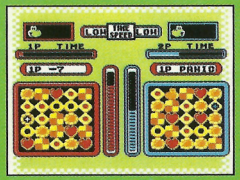
ATTAQUE REUSSIE



Exemple 2

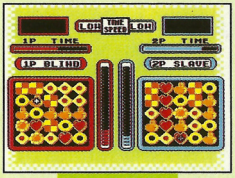


Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P-3" est affiché...

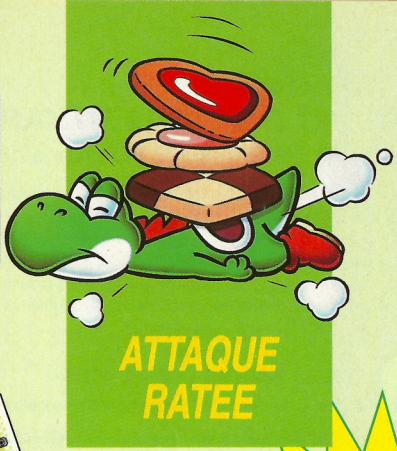


...Trois points seront défalqués du compteur du joueur n°2.

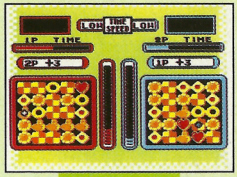
Exemple 1



Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "1P BLIND" est affiché...



Exemple 2



Si le joueur n°1 réussit une rangée ou une colonne de Cookies Yoshi quand "2P+3" est affiché...

...Son propre écran (1P) sera temporairement encombré.

...3 points seront ajoutés au compteur du joueur n°2.

MEMO

[0493NSF]

FRANCE SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO FRANCE garantit la cartouche destinée à l'utilisation de la NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM pendant une période de **180 jours** à compter de la date d'achat. La garantie couvre les pièces et la main d'œuvre ainsi que les frais de port retour. **NINTENDO FRANCE** réparera ou remplacera gratuitement à son choix, toute pièce ou matériel défectueux.

Pour tout problème rencontré, appelez le **SOS NINTENDO au 16 (1) 34 64 77 55** et un conseiller technique vous orientera. Si le conseiller ne peut résoudre le problème par téléphone, adressez-nous directement votre cartouche en recommandé et en port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat, ou du bon de garantie dûment rempli à :

NINTENDO S.A.V.
BP 797
95004 CERGY PONTOISE CEDEX

N'oubliez pas de mentionner clairement vos nom, adresse et téléphone ainsi qu'une brève description des défauts constatés.

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou du bon de garantie correctement rempli, ou celles dont la garantie est périmée seront réparées à la charge du client, suivant le tarif en vigueur. **NINTENDO FRANCE** vous fera connaître par écrit le coût de la réparation ou du remplacement de la pièce défectueuse. Un chèque ou un mandat pour le montant correspondant, libellé à l'ordre de **NINTENDO FRANCE**, devra être joint à votre envoi.

Cette garantie ne s'appliquera pas si la cartouche a été détériorée par une cause étrangère au matériel, endommagée par négligence, accident, usage abusif, utilisation d'accessoires non agréés par **NINTENDO FRANCE**, ou si elle a été modifiée après son acquisition.

En tout état de cause, la garantie légale concernant les défauts et vices cachés s'appliquera dans les conditions des Articles 1641 et suivants du Code Civil.

Pour toute information sur les jeux Nintendo, appelez le **S.O.S. NINTENDO** au **16 (1) 34.64.77.55.** Si vous avez un Minitel, **3615 NINTENDO**, 24h/24h, 7 jours/7.

[0493NSB]

BELGIQUE ET LUXEMBOURG SEULEMENT

GARANTIE LIMITEE A 180 JOURS

Nintendo Entertainment System GAME PAKS (Cartouches)

NINTENDO REPAIR SERVICE («NINTENDO») garantit à l'acheteur, premier utilisateur, que la NINTENDO Game Pak («CARTOUCHE») ne comporte aucun défaut de matériau ou d'exécution durant une période de 180 jours à compter de la date d'achat. Si un défaut couvert par cette garantie apparaît pendant cette période, NINTENDO soit réparera, soit remplacera gratuitement, à son choix, la cartouche défectueuse.

Pour faire jouer cette garantie, retournez la cartouche à votre revendeur NINTENDO ou expédiez-la en recommandé et port payé accompagnée d'un double de votre facture d'achat à :

NINTENDO REPAIR SERVICE
Trade Mart, B.P. 271
1020 Bruxelles
BELGIQUE

Les cartouches retournées sans le double de la facture d'achat ou après expiration de la durée de la garantie seront, au choix de NINTENDO soit réparées soit remplacées à la charge du client, suivant le tarif prévu pour les réparations non couvertes par la garantie. A cet effet, appelez nos services au no. 02-478.90.48, extension 60/61 pour connaître le montant qui vous sera facturé.

Cette garantie ne jouera pas si la cartouche a été endommagée par négligence, accident, usage abusif ou si elle a été modifiée après acquisition.

POUR DES ASTUCES TOP NIVEAU

CONTACTEZ NOTRE HOTLINE SOS NINTENDO

Les robots-mutants entravent votre progression ?
Votre cartouche de jeu vous pose des problèmes ?
Vous êtes bloqué dans un niveau ?
Vous êtes perdu dans un labyrinthe ?
N'hésitez pas et appelez un de nos conseillers en jeux !
Pour vous, il fera l'impossible ! Ce sont des méga-pros
et ils vous sortiront des difficultés les plus incroyables.

POUR NOUS CONTACTER :

EN FRANCE

(16 1) 34 64 77 55

DU LUNDI AU SAMEDI, DE 9H à 19H

(18H LES VENDREDI ET SAMEDI)

ou 24H sur 24,

3615 NINTENDO

EN BELGIQUE

02/478.92.08

DU LUNDI AU VENDREDI

DE 14H A 18H

[0493]

Dit zegel waarborgt u, dat dit produkt door Nintendo is gecontroleerd en dat het qua constructie, betrouwbaarheid en entertainmentwaarde volledig aan onze hoge kwaliteitseisen voldoet. Let bij het kopen van spellen en accessoires altijd op dit zegel, zodat u verzekerd bent van een goed werkend Nintendo-systeem.

⚠ WAARSCHUWING ⚠

GEEN PROJECTIE TV GEBRUIKEN

Gebruik met je Nintendo Entertainment System (NES) en NES spellen geen projectie TV. Als je videospellen met stilstaand beeld of tekeningen gebruikt met je projectie TV kan je TV blijvend beschadigd worden. Dergelijke schade kan voorkomen worden door je videospel op stop of pauze te zetten. Als je met NES spellen een projectie TV gebruikt zal Nintendo niet verantwoordelijk zijn voor enige schade. Deze situatie is niet veroorzaakt door een defect in de NES of NES spellen; andere stilstaande of repeterende beelden kunnen dergelijke schade veroorzaken aan een projectie TV. Neem a.u.b. kontakt op met uw TV leverancier voor verdere informatie.

Hartelijk dank voor het kopen van deze cassette met Yoshi's Cookie™* voor het Nintendo Entertainment System™.

Bestudeer eerst deze handleiding om zoveel mogelijk plezier aan dit spel te beleven en bewaar hem ook om er later iets in op te zoeken.

INHOUD

MENGEN EN BAKKEN MET YOSHI 24
HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER 26
BASISFUNCTIES VAN DE KNOPPEN 27
HET STARTEN VAN HET SPEL 29
MENUKEUZES 29
HOE EEN SPEL VOOR 1 SPELER WORDT GESPEELD 31
SCOREN 32
HOE HET VS-SPEL WORDT GESPEELD 33
HOE DE TEGENSTANDER MET SUCCES KAN WORDEN AANGEVALLEN 34

Voorzorgsmaatregelen

1) Deze cassette is een precisieprodukt. Bewaar of gebruik hem daarom nooit bij extreem hoge of lage temperaturen, vermijd harde schokken of stoten en haal hem nooit uit elkaar.
2) Raak nooit de electrische contacten aan en voorkom dat deze nat of vuil worden, anders kunnen de cassette en/of het Control Deck beschadigd raken.
3) Maak hem niet schoon met wasbenzine verfverdunner, alcohol of andere vluchtige stoffen.
4) Bewaar de cassette in zijn beschermende doosje als hij niet wordt gebruikt.
5) Controleer altijd eerst de contacten op stof en vuil alvorens de cassette in het Control Deck te doen.

N.B: Teneinde de produkten voortdurend te kunnen verbeteren, behoudt Nintendo zich het recht voor de specificaties en het ontwerp daarvan zonder voorafgaande mededelingen te wijzigen.

TM and ® zijn handelsmerken van Nintendo Co.,Ltd.
© 1993 Nintendo Co.,Ltd.
* 1992. 1993 Nintendo. Licensed from Bullet proof Software, Inc.

MENGEN EN BAKKEN

MET YOSHI™

Yoshi's Cookie is een razendsnel puzzelspel waar iedereen plezier aan beleeft, want het is gemakkelijk, maar lastig om uit te spelen. Het wordt gespeeld door de willekeurig neergelegde koekjes (HART, BLOEM, RUIT, ZWART/WIT GEBLOKTE KOEKJES, CIRKEL en YOSHI ([Yoshi's gezicht]) in rijen en kolommen met allemaal dezelfde afbeeldingen te plaatsen. Als het lukt een (horizontale) rij of een (verticale) kolom van dezelfde koekjes te maken, verdwijnt deze en kan er aan een nieuwe worden begonnen. Het "Yoshi"-koekje is heel bijzonder, zowel in het spel voor 1 speler, een spel waarin het scherm moet worden vrijgemaakt, als in het spel voor 2 spelers. Dit is een wedstrijd waarin een speler zijn of haar vaardigheden met die van een vriend of vriendin kan meten. Omdat het Yoshi-koekje in beide spellen een sleutelrol speelt, moet het op een slimme manier worden gebruikt om netelige situaties te voorkomen.

HART

BLOEM

RUIT

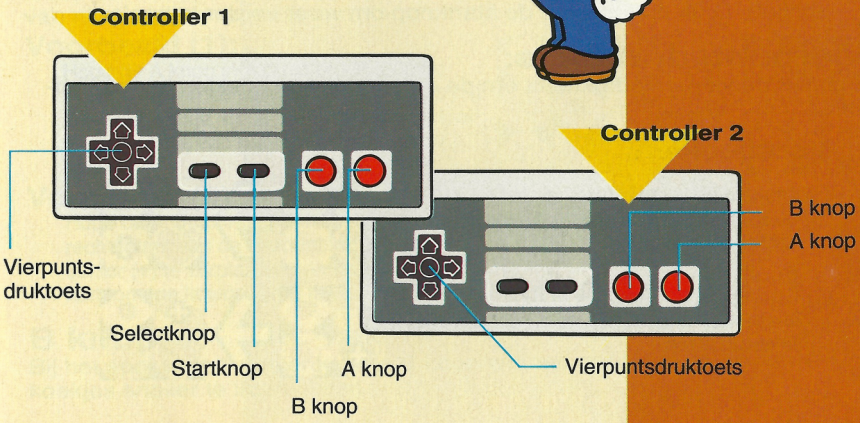
ZWART/WIT GEBLOKT KOEKJE

CIRKEL

YOSHI

HET GEBRUIK VAN DE CONTROLLER

* Gebruik controller (1) voor een spel voor 1 speler. Gebruik de controllers (1) en (2) als met z'n tweeën wordt gespeeld.



BASISFUNCTIES VAN DE KNOPPEN

Startknop:

(1) Druk op de startknop om het spel te starten.
(2) Druk tijdens het spelen op de startknop om te pauzeren (de koekjes verdwijnen dan van het scherm, waarna het woord "PAUSE" verschijnt). Druk opnieuw op de startknop om weer verder te spelen.

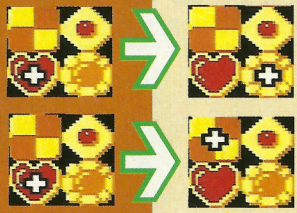
Vierpuntsdruktoets:

Gebruik de vierpuntsdruktoets om de cursor over de koekjes te verplaatsen.

Voorbeelden:

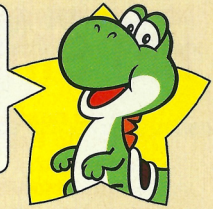
(1) Druk op de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de cursor naar rechts te verplaatsen.

(2) Druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om de cursor omhoog te verplaatsen.



TIP VAN YOSHI

Ga er maar van uit, dat de koekjes aan de beide uiteinden van de rijen en kolommen tegen elkaar aan liggen. Als bijvoorbeeld het bovenste koekje van een kolom naar boven wordt verplaatst, verschijnt het onderaan in de kolom. Ook verschijnt een koekje dat aan de rechterkant van een rij ligt als het naar rechts wordt geschoven aan de linkerkant van de rij.

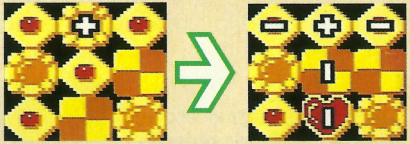


A knop:

Houd de A knop ingedrukt en gebruik de vierpuntsdruktoets om de koekjes van rij naar rij te verplaatsen.

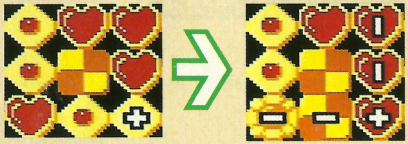
Voorbeeld (1):

Houd de A knop ingedrukt en druk op de bovenkant van de vierpuntsdruktoets om het gekozen koekje en de cursor (+) te verplaatsen en een rij van ruitvormige koekjes te maken.



Voorbeeld (2):

Houd de A knop ingedrukt en druk op de rechterkant van de vierpuntsdruktoets om de cursor (+) te verplaatsen en een kolom met hartvormige koekjes weg te werken.

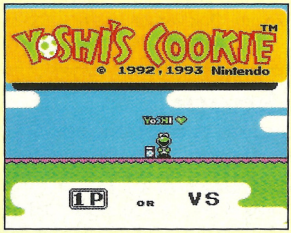


B knop:

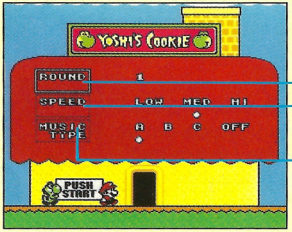
Bij het spel voor 1 speler kan de B knop worden gebruikt om de nieuwe koekjes sneller te laten vallen.

HET STARTEN VAN HET SPEL

Doe de cassette op de juiste manier in het Nintendo Entertainment System (NES) en zet dit aan.
Gebruik de vierpuntsdruktoets of de selectknop om voor een spel voor 1 speler (1P) of 2 spelers (VS) te kiezen. Druk vervolgens op de startknop om het menuscherm te laten verschijnen.



MENUKEUZES



Menuscherm
Spel voor 1 speler

- Round (ronde)
- Speed (snelheid)
- Music Type (soort muziek)

ROUND: 1-10

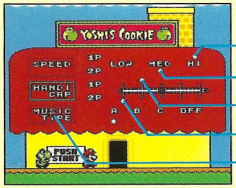
Dit geeft de moeilijkheidsgraad van het spel weer. Gebruik de vierpuntsdruktoets of de selectknop om het spel moeilijker of makkelijker te maken.

SPEED: LOW (langzaam), MED (middelmatig), HI (snel)

Om de snelheid te veranderen waarmee de koekjes op het scherm verschijnen.

MUSIC TYPE: A , B, C of OFF (uit)

Kies hiermee de achtergrondmuziek. Kies voor "OFF" om de muziek uit te zetten.



Menuscherm voor VS-spel
- Speler (1) Tijdsnelheid
- Speler (2) Tijdsnelheid
- Speler (1) Handicap
- Speler (2) Handicap
- Soort muziek

TIME SPEED: LOW (langzaam), MED (middelmatig), HI (snel)

Tijdens het VS-spel kan elke speler de snelheid van zijn of haar tijdklok instellen. Hiermee kan aan meer ervaren spelers een handicap worden gegeven.

HANDICAP: 0 t/m 20

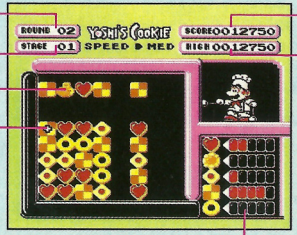
Gebruik deze instelling om een minder ervaren speler een voorsprong te geven.

* Druk om de instellingen te selecteren op de boven- of onderkant van de vierpuntsdruktoets. Druk om één van de niveaus in te stellen op de linker- of rechterkant van de vierpuntsdruktoets. Druk na het maken van de menukeuzes op de startknop om met het spel te beginnen.

HET SPELEN VAN EEN SPEL VOOR 1 SPELER

Tijdens een spel voor 1 speler moeten identieke koekjes in kolommen of rijen worden geplaatst, totdat deze kolommen en/of rijen helemaal uit dezelfde koekjes bestaan en verdwijnen. Af en toe verschijnt het heel bijzonder Yoshi- koekje - een soort joker die gelijkwaardig is aan elk ander koekje!
Speel het level uit door alle koekjes van het scherm te laten verdwijnen. Nadat er 10 levels zijn uitgespeeld, kan aan de volgende ronde worden begonnen. Maar het spel is afgelopen zodra een stapel koekjes de rand van het scherm raakt.

SPEELSCHERM



Round (ronde)
Stage
Score
High score
Yoshi-koekje
Cursor

Het aantal kolommen en/of rijen dat is verdwenen sinds het laatste Yoshi-koekje is verschenen.

Om te scoren, moeten rijen en kolommen met koekjes worden weggewerkt. Als het lukt een lange rij of verschillende rijen tegelijkertijd te laten verdwijnen, wordt de score hoger. Bovendien levert het bonuspunten op als er zich in de rij of kolom die wordt weggewerkt een Yoshi- koekje bevindt.

Rij van 2 koekjes 10 punten	Rij van 4 koekjes 40 punten	Rij van 6 koekjes 160 punten
Rij van 3 koekjes 20 punten	Rij van 5 koekjes 80 punten	Rij van 7 koekjes 320 punten

TIP VAN YOSHI

Telkens als er 15 rijen en/of kolommen met identieke koekjes zijn verdwenen, krijgt de speler een Yoshi-koekje. Gebruik daarvoor de grafiek rechts onderin het scherm als richtlijn. Als ROUND (ronde) 10 is uitgespeeld, verschijnt er een speciale mededeling van Mario.

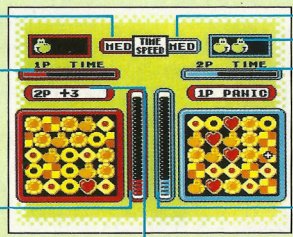
Tegelijkertijd twee rijen laten verdwijnen	De score van de eerste weggewerkte rij + de score van de tweede weggewerkte rij × 2
Tegelijkertijd drie rijen laten verdwijnen	De score van twee weggewerkte rijen + de score van de derde rij × 4
Tegelijkertijd vier rijen laten verdwijnen	De score van de drie weggewerkte rijen + de score van de vierde weggewerkte rij × 8
⋮	⋮

* Als er twee rijen of kolommen tegelijkertijd worden weggewerkt, verdwijnt eerst de onderste rij en/of de meest rechtse kolom.

HET SPELEN VAN HET VS-SPEL

Plaats de identieke koekjes in een kolom (verticaal) of een rij (horizontaal) in het vlak met 5 x 5 vierkantjes. Telkens als er een kolom of rij verdwijnt, loopt de puntenmeter op. De speler die als eerste zijn of haar puntenmeter weet vol te krijgen, wint het spel. Het spel is echter afgelopen, als het een speler niet lukt rijen of kolommen met koekjes te laten verdwijnen voordat de tijd is verstreken. Wie een spel wint, ontvangt een Yoshi-symbool. De eerste speler die drie Yoshi-symbolen weet te verdienen, wint de wedstrijd.

SPEELSCHERM



Snelheid tijdmeter speler 1

Tijdmeter speler 1

Puntenmeter speler 1

Snelheid tijdmeter speler 2

Yoshi-symbolen

Tijdmeter speler 2

Puntenmeter speler 2

Hier wordt vermeld wat er gebeurt, als een speler een rij of kolom met Yoshi-koekjes weet weg te werken.

HOE DE TEGENSTANDER MET SUCCES KAN WORDEN AANGEVALLEN

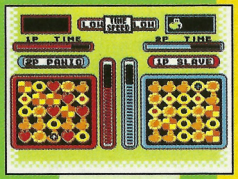
Als er tegen iemand anders wordt gespeeld, is het Yoshi-koekje geen joker meer. Telkens als een speler een rij of kolom met identieke koekjes laat verdwijnen, verschijnt er een Yoshi-koekje. Zodra hierdoor een rij van 5 Yoshi-koekjes is gevormd, vindt de gebeurtenis plaats die in het vak boven het speelveld staat vermeld.

MELDINGEN

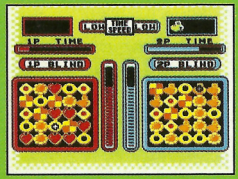
-7	Er worden 7 punten van de puntenmeter verwijderd
-3	Er worden 3 punten van de puntenmeter verwijderd
+3	Er worden 3 punten aan de puntenmeter toegevoegd
PANIC !	De koekjes op het scherm van de aangegeven speler worden door elkaar gegooid
BLIND	In het midden van het scherm van de aangegeven speler verschijnt een schild
SLAVE	Hiermee kan de aanvallende speler de besturing van de cursor van zijn of haar tegenstander overnemen

* In het vak verschijnt ook "1P" (speler 1) of "2P" (speler 2) om aan te geven, welke speler hierdoor wordt beïnvloed.

Voorbeeld 1



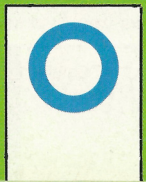
Als speler 1 een rij of kolom met Yoshi-koekjes weet te vormen terwijl er "2P PANIC" op het scherm staat...



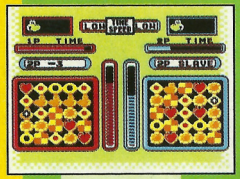
... worden de koekjes op het scherm van speler 2 door elkaar gegooid.

De informatie in het vak boven het speelveld verschijnt op willekeurige tijdstippen. Hierdoor kan een speler zichzelf per ongeluk benadelen en een tegenstander bevoordelen! Houd om dit te voorkomen dit vak goed in het oog tijdens het gebruik van de Yoshi-koekjes.

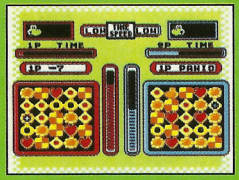
EEN SUCCES-VOLLE AANVAL



Voorbeeld 2



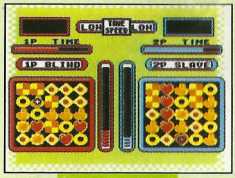
Als speler 1 een rij of kolom met Yoshi-koekjes weet te vormen terwijl er "2P-3" op het scherm staat...



...worden drie punten van de puntenmeter van speler 2 afgetrokken.

EEN NIET SUCCESVOLLE AANVAL

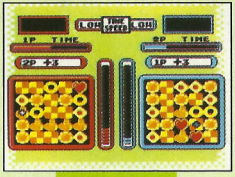
Voorbeeld 1



Als speler 1 een rij of kolom met Yoshi-koekjes weet te vormen terwijl er "1P BLIND" op het scherm staat...

...wordt zijn of haar scherm tijdelijk afgedekt.

Voorbeeld 2



Als speler 1 een rij of kolom met Yoshi-koekjes weet te vormen terwijl er "2P+3" op het scherm staat...

...worden er 3 punten aan de puntenmeter van speler 2 toegevoegd.

[0493NSH]

180 DAGEN GARANTIE

Nintendo Entertainment System SPELCASSETTES

Nintendo Netherlands B.V. («Nintendo») garandeert aan de eerste consument-koper/gebruiker dat deze Nintendo Entertainment System spelcassette («cassette») gedurende 180 dagen na aankoop geen materiaal- of constructiefouten zal vertonen.

Als er toch een defect optreedt dat gedekt wordt door de onderhavige 180 dagen garantie, zal Nintendo Netherlands B.V. de cassette kosteloos repareren of vervangen, zulks te harer keuze. Bel in geval van storing eerst de Nintendo Service (telefoonnummers hieronder). Als de monteur de klacht niet per telefoon kan oplossen, zal hij u adviseren de cassette aan uw dealer te retourneren, dan wel dit, voldoende gefrankeerd en met volledig aankoopbewijs op te sturen naar:

Nintendo Netherlands B.V.
T.a.v. Technische Dienst
Postbus 6123
4000 HC TIEL
NEDERLAND
Tel. 03440-14234

Nintendo Repair Service
Postbus 271
1020 BRUSSEL
BELGIË
Tel. 02-4789048

Cassettes die zonder geldig aankoopbewijs of na het verstrijken van de 180-dagen-termijn worden aangeboden, zullen gerepareerd of vervangen worden - en zulks naar keuze van Nintendo Netherlands B.V. - tegen de buiten de garantie vallende kosten. Belt u van tevoren over de kosten met de Nintendo Service in Nederland - tussen 9.00 en 17.00 uur - onder nummer 03440-14234, of met de Nintendo Repair Service in België - tussen 14.00 en 17.30 uur - onder nummer 02-4789048.

Als na inspectie door de Nintendo Service blijkt dat de cassette niet kan worden gerepareerd, zal het naar u worden teruggezonden.

Deze garantie geldt niet als de cassette beschadigd is door onachtzaamheid, ongeluk, misbruik of als er veranderingen aan de cassette zijn aangebracht na de aanschaf.

Heeft u spelvragen? Bel de Nintendo Servicelijn!

In Nederland kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur. Telefoonnummer 03440 - 32222.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur. Telefoonnummer 02 - 4789208.

VRAGEN OVER NES, SUPER NES OF GAME BOY SPELLEN?
BEL DE NINTENDO SERVICELIJN !

Hoe leuk videospellen ook zijn, als het niet lukt verder te komen, is de lol er snel af. Maar NES, Super NES of Game Boy bezitters zitten daar gelukkig niet mee! Die bellen gewoon de Nintendo Servicelijn:

In Nederland 03440 - 32222
In België 02 - 478 92 08

Dat kan in Nederland van maandag t/m vrijdag tussen 11.00 en 19.00 uur en op zaterdag tussen 9.00 en 16.00 uur.
In België kan dat van maandag t/m vrijdag tussen 14.00 en 18.00 uur.

De speladviseurs van Club Nintendo – de grootste club van de Benelux – weten altijd raad.

Even bellen dus... en gewoon weer lekker verder spelen!

[0493 HOL]

Nintendo®

DISTRIBUTED BY NINTENDO
DISTRIBUE PAR NINTENDO

PRINTED IN JAPAN
FABRIQUE AU JAPON